Escaneado por Shion para comunidade 3D&T

A edição anterior da Dragão Brasil apresentou a primeira parte desta adaptação de Cavaleiros do Zodíaco para o jogo 3D&T • Defensores de Tóquio 3ª Edição. Além de regras próprias para personagens jogadores, foram vistas as estatísticas de jogo para quase todos os heróis e vilões vistos na série, até a Batalha das Doze Casas.

Agora, nesta segunda parte, o Cosmo aumenta! Os poderosíssimos Cavaleiros de Ouro, com suas respectivas armaduras, são oferecidos aqui para uso como NPCs ou (você ousa, Mestre?) personagens jogadores, incluindo uma descrição detalhada da saga.

As Doze Casas!

Os Cavaleiros de Ouro!

O Mestre do Santuário!

EXPLOSÃO GALÁCTICA!

http://des3dt.power-rpg.com

Compilado em PDF por Smile para o fórum Desenvolvimento 3D&T

Casa de Áries

Chegando à primeira casa, os Cavaleiros de Bronze se deparam com Mú, que está no caminho deles. Quando Shiryu tenta passar, Mú o atira longe e o escudo do Dragão racha. Kiki usa seus poderes para mostrar aos Cavaleiros incontáveis rachaduras invisíveis a olho nú em suas Armaduras.

Mú pede que deixem-no reparar as Armaduras, mas isso levará uma hora. Durante esse tempo, Shun nota um enorme relógio com chamas no lugar dos ponteiros, uma para cada casa do zodíaco, quando Mú finalmente conclui o conserto. Ele alerta que, para vencer os Cavaleiros de Ouro, é necessário despertar o sétimo sentido — o máximo poder do cosmo. Com uma das chamas do relógio apagada, Seiya e os outros seguem para a casa seguinte enquanto Mú e Kiki ficam cuidando de Saori.

Armadura de Pégaso

F0, H0, R6, A6, PdF0, 40 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Parceiro (Seiya)*

Armadura de Dragão

F0, H0, R5, A7, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 4 em Terra, Restrição: Protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Shiryu)*

Armadura de Cisne

F0, H0, R5, A6, PdF0, 30 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Reflexão, Pontos de Vida Extras ×1, Parceiro (Hyoga)*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R5, A5, PdF6, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 7 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Mú de Áries

F8, H8, R10, A0, PdF7, 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: *Patrono (Santuário), Teleporte, Superpoder de Força Mágica (Focus 8 em Luz), Superpoder de Cura Total (Restrição: Funciona apenas em Armaduras), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 6 em Luz)*

Desvantagens: *Código de Honra (da Honestidade)*

Armadura de Ouro de Áries

F0, H0, R8, A10, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Parceiro (Mú)*

Casa de Touro

Avançando pelas escadarias, os Cavaleiros chegam à casa seguinte, onde são impedidos de passar por Aldebaran, o Cavaleiro de Touro.

Seiya lança seus meteoros, dizendo para os demais passarem e irem em frente, mas Aldebaran detém todos com um golpe só sem sequer se mover. Seiya começa a elevar seu cosmo, mas ainda não é suficiente contra a postura ofensiva-defensiva de Aldebaran. Perdendo seus sentidos após ser lançado contra uma parede, Seiya sente o cosmo de Saori e começa a se lembrar das lições de Marin. Concentrando a energia de seus meteoros no Cometa de Pégaso, que quebra a postura defensiva do Cavaleiro de Ouro. Aldebaran utiliza então o Grande Chifre, mas com lampejos do sétimo sentido, Seiya consegue desferir o golpe e quebrar o chifre da Armadura de Touro.

Aldebaran reconhece que ninguém nunca havia conseguido fazer isso antes e permite que Seiya passe, mas barra Shiryu, Hyoga e Shun. Ele dizem para Seiya continuar em frente e enfrentam Aldebaran, expandindo seus cosmos. Shun envolve o Cavaleiro de Ouro com sua corrente, e quando ele se liberta, não está mais em sua postura defensiva, o que permite a união do Cólera do Dragão e do Pó de Diamante, combinação que congela os braços de Aldebaran. Impressionado, ele permite a passagem dos Cavaleiros de Bronze, pois percebeu que eles estavam despertando o sétimo sentido. Quando eles partem, Mú de Áries faz uma rápida visita e ambos sentem uma presença na Casa de Gêmeos. Outra chama do relógio se apaga.

Seiya de Pégaso

F6 (contusão), H7, R7, A0, PdF6 (luz), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz), Mestre (Marin), Poder Oculto 4*

Desvantagens: *Inimiga (Shina), Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shiryu de Dragão

F6 (contusão), H6, R5, A0, PdF6 (luz), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco, Maldição (cegueira)*

Hyoga de Cisne

F5, H7, R5, A0, PdF6 (frio/gelo), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 4 em Ar), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shun de Andrômeda

F4, H5, R6, A0, PdF4, 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 3*

A primeira parte deste artigo, com regras próprias para os Cavaleiros, foi publicada na revista Dragão Brasil 101. Você vai precisar também do Manual 3D&T, o Manual do Aventureiro e U.F.O.Team.

As Doze Casas

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R5, A5, PdF6, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 7 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Aldebaran de Touro

F10, H7, R8, A0, PdF8, 48 PVs, 48 PMs

Vantagens: *Ataques Especiais I a III (Força), Superpoder de Proteção Mágica (Luz 10, Restrição: Apenas quando absolutamente imóvel), Patrono (Santuário)*

Desvantagens: *Código de Honra (Honestidade)*

Armadura de Ouro de Touro

F0, H0, R6, A8, PdF0, 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Parceiro (Aldebaran)*

Casa de Gêmeos

Quando chegam na casa seguinte, Gêmeos, os Cavaleiros de Bronze encontram um confuso Seiya, espantado por ainda estar na porta da frente da casa. Os quatro entram, mas acabam voltando à entrada, onde agora há duas casas de Gêmeos!!!

Eles decidem se dividir em duplas e avançam novamente. Shun e Hyoga se deparam com a Armadura de Ouro de Gêmeos, que estava sendo manipulada por Ares à distância. Hyoga a ataca, mas tem seu Pó de Diamante refletido. Na outra casa, Seiya e Shiryu também encontram o "Cavaleiro" de gêmeos, mas como está cego, Shiryu percebe que se trata de uma ilusão e a atravessa, apesar dos protestos de Seiya. Enquanto isso, Hyoga e Shun continuam lutando com o Cavaleiro de Gêmeos, que estava prestes a mandá-los para outra dimensão. Shun se ancora com suas correntes, mas não consegue alcançar Hyoga, que desaparece.

De repente, algo interrompe a concentração de Ares, e a Armadura de Gêmeos pára. Mesmo a uma enorme distância e se recuperando de ferimentos, Ikki conseguiu ajudar seu irmão, mas seu cosmo acaba adormecendo. Gêmeos ataca Shun novamente, mas este eleva ao máximo seu cosmo e, protegido pela Defesa Circular, usa sua corrente pontiaguda para alcançar o verdadeiro inimigo, atravessando a outra dimensão. Uma voz diz a Ares que Shun havia vencido a luta, e ele decide deixá-lo passar pela casa de Gêmeos, já que provavelmente outro Cavaleiro de Ouro o deteria. Shun então prossegue, sem saber o que aconteceu com Hyoga.

Longe dali, o Cavaleiro de Cisne acorda. Diante dele há um homem com uma Armadura de Ouro. Hyoga o reconhece como o mestre do Cavaleiro de Cristal, Camus de Aquário. Por ser o mestre de seu mestre, Hyoga o vê como seu Mestre também. Camus diz que eles estavam na casa de Libra e ordena não prosseguir. Hyoga tenta explicar a Camus que ele não podia se deter, então Camus avisa que terá que impedi-lo à força.

Fazendo afundar em um profundo abismo o navio onde a mãe de Hyoga está, Camus diz que o apego ao passado é para pessoas comuns, que os Cavaleiros precisam ser diferentes. Se continuasse assim nunca venceria os Cavaleiros de Ouro, pois não alcançaria o sétimo sentido. Tomando a atitude de Camus como ofensa pessoal, Hyoga decide lutar contra ele.

Não conseguindo libertar Hyoga das lembranças da mãe, Camus prefere ele mesmo matá-lo a deixar que outro Cavaleiro de Ouro o faça sofrer mais. Camus o atinge com o golpe Execução Aurora, colocando-o em um esquife de gelo. Shiryu, Seiya e Shun sentem o cosmo de Hyoga se extinguir, assim como a chama da terceira hora.

Shun de Andrômeda

F4, H6, R6, A0, PdF5, 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 4*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R5, A5, PdF7, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 8 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Saga de Gêmeos

F8, H10, R12, A0, PdF9, 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: *Patrono (Santuário), Superpoder de Dominação Total, Superpoder de Teleportação Planar, Superpoder de Cegueira*, Superpoder de Silêncio* (Restrições: Afeta apenas criaturas), Superpoder de Paralisia*, Superpoder de Anosmia**

Desvantagens: *Insano (Dupla Personalidade)*

*Estes são os poderes usados por Saga para destruir os cinco sentidos de uma vítima. Quando Silêncio emudece uma pessoa, ela perde seu sentido de paladar como um efeito especial, e Paralisia faz o mesmo com o tato. A magia Anosmia anula o sentido de olfato usando Ar 3 como pré-requisito e gastando 2 PMs

Armadura de Ouro de Gêmeos

F0, H2, R8, A8, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Reflexão, Parceiro (Saga)*

Casa de Câncer

Seiya e Shiryu chegam à casa de Câncer, um lugar tétrico forrado com cabeças humanas nas paredes e teto.

Shiryu decide lutar sozinho contra Máscara da Morte, e Seiya prossegue. Mas o Cavaleiro de Ouro usa seu golpe Ondas do Inferno e envia Shiryu para o mundo dos mortos. Lá o Dragão enxerga novamente, e vê Hyoga em uma fila de almas. Surge a imagem de Saori, que avisa para não seguir Hyoga, pois aquele é o caminho para o reino dos mortos. Ela estava falando diretamente para sua alma, pois seu corpo ainda estava na casa de Câncer.

Sentindo que Shiryu está em perigo, Shunrei ora por ele, trazendo-o de volta à vida. Máscara da Morte envia o Cavaleiro de Dragão de novo para o mundo dos mortos e, para ter certeza de que dessa vez ele não voltaria, vai pessoalmente jogá-lo no abismo da entrada do inferno, de onde nenhuma alma jamais retorna.

As orações de Shunrei atrapalham Máscara da Morte, que usa seu cosmo para lançá-la na cachoeira dos cinco picos antigos — despertando a fúria de Shiryu. Mas os golpes poderosos do Dragão não conseguem atravessar a proteção da Armadura de Ouro, e Máscara da Morte arrasta Shiryu até o abismo, mas ele consegue se agarrar nas pedras. Repentinamente, a Armadura de Câncer abandona o corpo de Máscara da Morte, pois as Armaduras de Ouro não protegem Cavaleiros cruéis. Shiryu também remove sua Armadura, pois não quer uma vantagem injusta mesmo contra um oponente tão maligno. Tendo despertado o sétimo sentido, Shiryu usa a Cólera do Dragão e, com o golpe, Máscara da Morte cai no abismo para o inferno, desaparecendo para sempre. Assim como a chama do relógio em Câncer.

Seiya atacado por Aioria de Leão

Quando acorda, Shiryu vê Shun, mas lamenta a perda de Shunrei. Então o Mestre Ancião se comunica através do cosmo e diz que ela está bem. Shun percebe que Shiryu está enxergando novamente, graças aos efeitos da água milagrosa que Seiya havia lhe dado e ao sétimo sentido. Olhando ao redor, ele vê que as cabeças das vítimas de Máscara da Morte haviam sumido, indicando que enfim essas almas puderam descansar. Preocupados com Hyoga e tendo muito caminho pela frente, Shun e Shiryu saem correndo em direção à próxima casa.

Máscara da Morte de Câncer

Shiryu de Dragão

F7 (contusão), H6, R6, A0, PdF7 (luz), 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: *Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 4*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco*

Máscara da Morte de Câncer

F8, H12, R7, A0, PdF8, 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Patrono (Santuário), Superpoder de Teleportação Planar (Restrição: Só pode transportar a vítima para o mundo dos mortos)*

Desvantagens: *Insano (Homicida)*

Armadura de Ouro de Câncer

F0, H0, R8, A9, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Parceiro (Máscara da Morte)*

Casa de Leão

Seiya chega à casa de Leão e se alegra ao ver Aioria. Aparentemente não se lembrando de nada que havia acontecido no Japão, Aioria ataca Seiya incessantemente. Enquanto isso, Marin invade o Santuário, pois soube através de June de Camaleão que os Cavaleiros de Bronze estavam lá. Ela acaba sendo interceptada por um gigante muito forte que não havia conseguido se tornar Cavaleiro por ser muito cruel. Ambos acabam caindo em um desfiladeiro, e Marin envia suas forças para Seiya.

Longe dali, Cássius cuidava de Shina, que ainda não havia se recuperado do golpe que recebeu de Aioria no Japão. Quando ela acorda e sabe que Aioria foi dominado pelo Mestre do Santuário, decide ir até a casa de Leão, mas é impedida por Cássius. O gigante então se põe à frente de Shiryu e Shun, que estão vindo da casa de Câncer. Subestimando-o por ter sido derrotado por Seiya e não ser um Cavaleiro, Shiryu recebe todo o impacto do corpo de Cássius, e Shun é arremessado através de sua corrente.

Na casa de Leão, Seiya está quase morto, quando Cássius interrompe e diz que

ele é quem devia dar cabo do Cavaleiro de Pégaso. Para surpresa de Aioria, Cássius o agarra e diz a Seiya que o Cavaleiro de Leão fora dominado pelo Mestre, e que só voltaria ao normal após matar alguém. Cássius também faz questão de dizer que só fazia aquilo por Shina, pois se Seiya morresse, ela ficaria muito triste, e isso ele não permitiria. Aioria se liberta e usa a Cápsula do Poder, mas Cássius se põe na frente do golpe, protegendo Seiya.

Pedindo a Athena para lhe dar forças, Seiya consegue acender seu sétimo sentido, desviando-se do golpe de Aioria e acertando-lhe um Meteoro. Ele então tenta ajudar Cássius, mas este morre chamando por Shina. Aioria finalmente volta ao normal e corrói-se de remorsos por ter matado o gigante, que se sacrificou por Shina, por Seiya e por ele próprio. Shun e Shiryu chegam a Leão e ficam comovidos com o gesto de Cássius. Mais uma chama de relógio se apaga.

Shun atacado por Shaka de Virgem

Seiya de Pégaso

F7 (contusão), H8, R8, A0, PdF6 (luz), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz), Mestre (Marin), Poder Oculto 5

Desvantagens: Inimiga (Shina), Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Cássius

F7, H2, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Mestre (Shina), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Modelo Especial, Protegida Indefesa (Shina)

Aioria de Leão

F9, H10, R10, A0, PdF8, 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Patrono (Santuário), Tiro Múltiplo, Superpoder de Cura Mágica (Focus 4 em Luz), Superpoder de Explosão (Focus 9 em Fogo)

Desvantagens: Má Fama (irmão do traidor Aioros)

Armadura de Ouro de Leão

F0, H0, R9, A8, PdF0, 45 PVs, 45 PMs

Vantagens: Parceiro (Aioria)

Casa de Virgem

Antes de prosseguir, Aioria cura a perna de Seiya e lhes dá um aviso sobre seu próximo oponente: Shaka de Virgem, o homem mais próximo de Deus. Ele avisa para não deixarem Shaka abrir os olhos, pois quando ele faz isso tudo ao seu redor morre.

Enquanto isso, na ilha vulcânica onde Ikki se recupera, soldados do Santuário pegam o ancião da vila e sua pequena neta, Helen, como reféns para ir ver Fênix. Como o ancião se recusava a dizer onde Fênix estava, os soldados o agridem. Ouvindo os pedidos de socorro da menina, Ikki chega e acaba com todos os soldados com um só golpe.

Só que dois Cavaleiros aparecem para matar Fênix sob as ordens do Mestre Ares: os Cavaleiros Shiva de Pavão e Ágora de Lótus, dois alunos de Shaka. Uma força estranha impede que Ikki se mova e Shiva o golpeia. Não resistindo aos maus tratos dos soldados, o ancião morre e Helen interrompe a luta entra os Cavaleiros, pedindo com lágrimas que tragam o avô dela de volta. Sem poder se mover, Ikki vê Shiva usar seus poderes para atirar Helen em um poço de lava. Ágora e Shiva o atacam e ele cai desmaiado próximo do poço de lava.

Ikki sente que está morrendo, mas Helen, que se agarrou às pedras à beira do poço, chama por ele e tenta segurar sua mão. Por Helen, o Cavaleiro de Fênix ganha forças para viver e puxá-la do poço. Shiva e Ágora encontram os dois vivos e o desafiam novamente. Ikki pede a Helen para esperar por ele e sobe as escarpas rochosas para enfrentá-lo, mas fica paralisado e é atacado por Shiva e Ágora ao mesmo tempo. É quando Saori usa seu cosmo para interferir na meditação de Shaka, que a longa distância estava usando seu poder para manter Ikki paralisado. Livre, ele consegue dar um golpe e afasta Shiva e Ágora. Os Mil Braços de Shiva agora não surtem efeito, nem a Explosão de Lótus de Ágora. Furioso, Ikki contra-ataca com um poderoso Ave Fênix, liquidando com ambos.

No Santuário Shun, Shiryu e Seiya chegam à casa de Virgem, um local que inspira profunda paz e harmonia. Flutuando sobre um trono em forma de Lótus e emanando uma aura brilhante, eles encontram Shaka, o Cavaleiro de Ouro de Virgem. Embora em posição de meditação e com os olhos fechados, eles sentem que Shaka está alerta e se aproximam com cuidado. Sem se mover ele joga Seiya longe, detém a Cólera do Dragão e com um leve gesto de mão faz a corrente de Andrômeda atacar Shun. Acumulando energia em suas mãos, Shaka derruba os três de um vez.

Quando está prestes a matar o Cavaleiro de Andrômeda, uma pena de Fênix atinge a mão de Shaka e o faz sangrar. Ikki então aparece, e as gotas de sangue se transformam em uma maré que o cobre. Usando seu cosmo, ele consegue evaporar o sangue, mas é paralisado pelo cosmo de Shaka, que o envia para um dos seis mundo espirituais. Mas Ikki se recupera e usa seu Golpe Fantasma de Fênix, sem sucesso. Quem é vitimado pela ilusão é o próprio Ikki, mas mesmo assim ele não se rende.

Shaka abre os olhos, destrói a Armadura de Fênix e começa a tirar os sentidos de Ikki, que chama por Athena. Shun acorda e se prepara para ajudar Ikki, mas este lhe pede que não interfira, pois vai conseguir derrotar o Cavaleiro de Ouro. Seiya e Shiryu também acordam, a tempo de testemunhar Shaka destruir o sexto sentido de Ikki, que expande seu cosmo e atinge o sétimo sentido. Imobilizando Shaka, ele eleva seu cosmo e se sacrifica em uma explosão. Na casa de Virgem acabam só restam os Cavaleiros de Bronze e a Armadura de Ouro, vazia.

Shun chora a morte do irmão e promete continuar lutando com os amigos até o fim. Apesar da dor, ele acompanha Shiryu e Seiya à próxima casa.

Ikki de Fênix

F8, H6, R7, A0, PdF8 (calor/fogo), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez, As ilusões sempre são ligadas a morte da vítima), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shiva de Pavão

F7, H7, R5, A0, PdF5, 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Ataque Múltiplo, Mestre (Shaka), Patrono (Santuário)*

Armadura de Pavão

F0, H0, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Parceiro (Shiva)*

Ágora de Lótus

F7, H9, R6, A0, PdF5, 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (PdF), Mestre (Shaka), Teleporte, Patrono (Santuário)*

Armadura de Lótus

F0, H0, R4, A5, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Parceiro (Ágora)*

Shaka de Virgem

F9, H10, R9, A0, PdF10, 54 PVs, 84 PMs

Vantagens: *Patrono (Santuário), Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Visão de Raios-X), Pontos de Magia Extras ×5, Superpoder de Teleportação Planar (Restrição: Só pode transportar para um dos seis planos , Quem escolhe o destino é a vítima e não Shaka), Superpoder de Cegueira*, Superpoder de Silêncio* (Restrições: Afeta apenas criaturas), Superpoder de Paralisia*, Superpoder de Anosmia**

Desvantagens: *Código de Honra (da Honestidade)*

**Estes são os poderes usados por Shaka para destruir os cinco sentidos de uma vítima. Quando Silêncio emudece uma pessoa, ela perde seu sentido de paladar como um efeito especial, e Paralisia faz o mesmo com o tato. A magia Anosmia anula o sentido de olfato usando Ar 3 como pré-requisito e gastando 2 PMs.*

Armadura de Ouro de Virgem

F0, H0, R8, A9, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Parceiro (Shaka)*

Casa de Libra

Aioria carrega o corpo de Cássius até o bosque ao redor do Santuário, lamentando todas as vidas que já se perderam na batalha contra Ares. Ele encontra Shina e conta-lhe o que houve. Lembrando-se do carinho com que Cássius cuidou dela, Shina se sente culpada pela morte do aluno. Aioria tenta consolá-la, assumindo a responsabilidade pela morte de Cássius.

Seiya, Shiryu e Shun chegam à casa de Libra, que seria defendida pelo Mestre Ancião. Shiryu sabe que seu mestre nada faria para impedi-los e eles correm para atravessá-la. Lá dentro, eles encontram Hyoga congelado num gigantesco bloco. Eles sentem que seu amigo ainda está vivo, mas seu coração bate muito devagar. Seiya tenta libertá-lo, mas seus golpes nem arranham o gelo. De repente, a Armadura de Ouro de Libra surge diante dos Cavaleiros e Shiryu logo compreende que seu mestre a havia mandado para ajudá-los. Experimentando as doze armas da Armadura, ele pega uma das espadas de Libra e golpeia o bloco de gelo, que se parte em mil pedaços.

Hyoga está livre, mas morrendo por causa do frio intenso. Shun diz para seus amigos prosseguirem, pois ele o salvaria. Shiryu e Seiya partem, enquanto Shun abraça Hyoga, expandindo seu cosmo para aquecer o amigo, mesmo com risco de morrer.

Armadura de Ouro de Libra

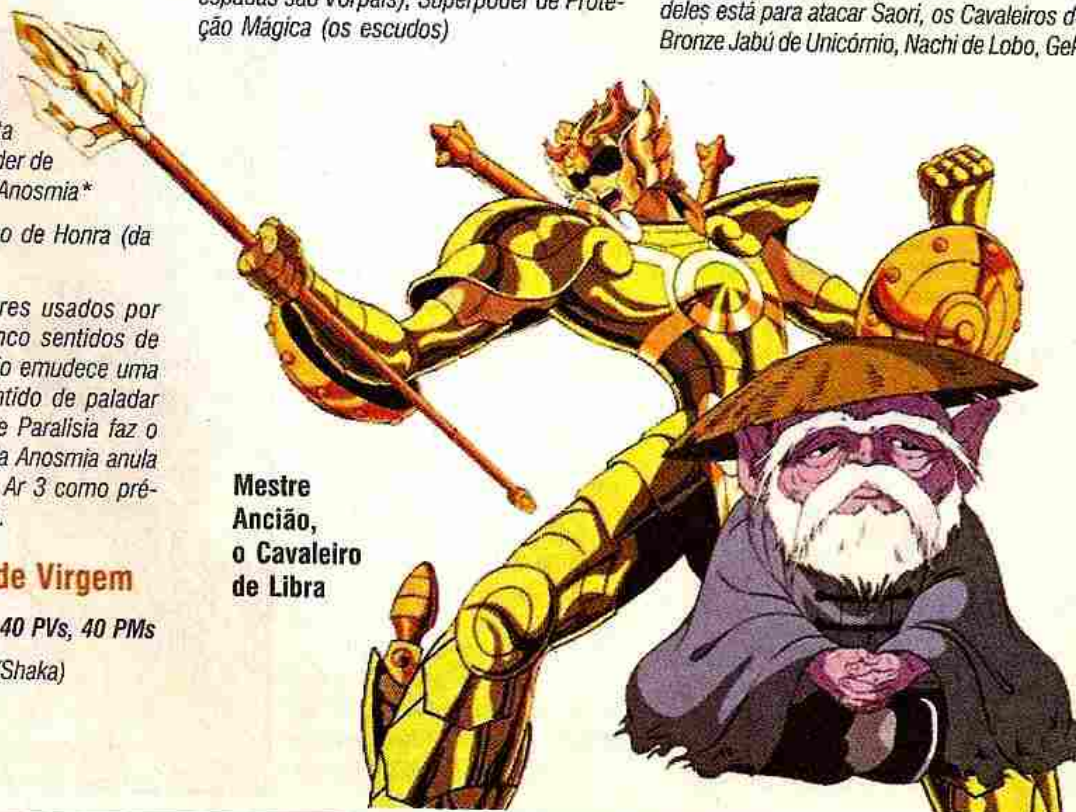
F0, H0, R8, A10, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Armas Especiais×10 (Sagradas; as barras triplas são Velozes, as espadas são Vorpais), Superpoder de Proteção Mágica (os escudos)*

Casa de Escorpião

A caminho da casa de Escorpião, Shiryu e Seiya sentem o cosmo de Shun explodir. Compreendendo o que ele poderia ter feito, ambos decidem voltar para casa de Libra, mas são detidos por Miro de Escorpião, que acredita que eles são traidores do Santuário e de Athena. Shiryu tenta usar seu golpe, mas isso mal surte efeito em Miro. Tentando novamente, Miro detém o golpe com as mãos e devolve para ele. Seiya consegue atingir o rosto do Cavaleiro de Ouro, mas não o afeta muito. Com outro golpe, Miro derruba Seiya, que decide atacar junto com Shiryu unindo seus poderes.

Miro usa sua Agulha Escarlate e atinge ambos de uma só vez. A luta é interrompida por Hyoga, que chega carregando Shun inconsciente nos braços. Emocionado com a atitude do amigo, Cisne incita Seiya e Shiryu a resistirem para todos juntos irem ao quarto do Mestre. Ambos se levantam, e Miro tenta imobilizar Hyoga, mas isso não surte efeito. Usando o Círculo de Gelo para manter Miro imóvel, ele pede para Shiryu e Seiya prosseguirem levando Shun, e agradece por terem salvo sua vida, mas agora era preciso que seguissem em frente para salvar Athena. Com Shun sendo carregado, eles partem.

Na entrada para as Doze Casas, Tatsumi chega correndo, após saber o que havia acontecido com Saori. Soldados do Santuário chegam para atacá-los. Mú apenas observa e se afasta com Kiki, enquanto Tatsumi parte para a ofensiva com sua espada de bambu. Ele acaba dominado pelos soldados e quando um deles está para atacar Saori, os Cavaleiros de Bronze Jabú de Unicórnio, Nachi de Lobo, Geki

Mestre Ancião, o Cavaleiro de Libra

de Urso, Ban de Leão Menor e Ichi de Hidra chegam de repente para protegê-la. Eles facilmente derrotam as dezenas de soldados e contam a Tatsumi que, após terem sido derrotados no torneio, voltaram para se recuperar nos locais onde haviam sido treinados. Quando souberam o que ocorria no santuário, vieram correndo lamentando não chegar a tempo de evitar o ataque a Saori.

Enquanto isso, Hyoga desafia Miro na casa de Escorpião. Nenhum de seus golpes parece afetar o Cavaleiro de Ouro, que começa a aplicar as Agulhas Escarlates. Hyoga começa a perder muito sangue e seus sentidos. Miro oferece-lhe a chance de se render e ir embora, mas ele recusa, respondendo que não deixaria de lutar por causa de seus amigos. Entendendo que poupar a vida dele o ofenderia, Miro decide matá-lo. Ao aplicar a Agulha Escarlate de Antares, Miro percebe que sua Armadura de Ouro se congelou, pois no último instante Hyoga despertou o sétimo sentido. Quase morto, ele se arrasta na direção da saída da casa de Escorpião. Miro então pára sua hemorragia, reconhecendo Hyoga como um verdadeiro Cavaleiro.

Fraco e ferido, Hyoga não tem tempo a perder. Ele se levanta e anda lentamente para ir se encontrar com os amigos. O fogo de escorpião se apaga.

Hiyoga de Cisne

F6, H9, R6, A0, PdF6 (frio/gelo), 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Poder Oculto 4

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Miro de Escorpião

F7, H10, R9, A0, PdF10 (perfuração), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: Ataques Especiais I e II, Patrono (Santuário)

Armadura de Ouro de Escorpião

F0, H0, R7, A7, PdF0, 35 PVs, 35 PMs

Vantagens: Parceiro (Miro)

Casa de Sagitário

Shiryu e Seiya, carregando Shun, dirigem-se para a casa de Sagitário. Saori permanece desacordada e ferida, mas Geki traz para ela seu báculo a pedido de Tatsumi. Colocado nas mãos de Saori, ele brilha intensamente e atrai a Armadura de Ouro de Sagitário. De repente, todas as Armaduras de Ouro começam inexplicavelmente a se harmonizar, emitindo um som que ecoa por todo o Santuário, deixando o Mestre preocupado. Em seguida a Armadura de Sagitário transforma-se em um globo luminoso e vai para sua respectiva casa.

Os Cavaleiros de Bronze entram na casa de Sagitário e percebem que ela não tem saída, encontrando a Armadura. Seiya fica contente ao vê-la inteira novamente, mas ao se aproximar, ela puxa o arco, preparando-se para atirar uma flecha. A Armadura atira em direção ao peito de Seiya, e a flecha passa de raspão indo fincar-se na parede.

No chão, Shun acorda e vê a estranha situação. Sem entender o que se passa, os Cavaleiros vêem a flecha abrir uma passagem na parede. Hyoga finalmente os alcança e Shun se alegra ao vê-lo vivo. Os quatro Cavaleiros decidem seguir pela passagem e, ao entrarem, a parede se fecha atrás deles.

Mais adiante, eles escutam um estranho barulho. O teto rochoso começa a descer sobre eles. Shiryu pede aos amigos para irem, enquanto ele segura o gigantesco bloco. Seiya, Shun e Hyoga conseguem escapar e Shiryu despedaça o bloco com um golpe. Segue-se um profundo silêncio, mas os três precisam continuar para salvar Saori.

Pouco adiante, Seiya, Shun e Hyoga caem em um precipício e chegam a uma caverna. A corrente de Shun se movimenta, avisando do perigo. Uma chuva de rochas se dirige contra os Cavaleiros e Shun usa sua corrente para destruí-las, até que atinge o teto da caverna, e uma enorme quantidade de água cai pelo buraco inundando tudo rapidamente. Hyoga manda Seiya e Shun prosseguirem e usa o Pó de Diamante para tentar segurar a água, congelando-a. Mas o gelo não resiste à pressão e Hyoga é levado pela forte correnteza. Saindo por uma passagem entra as rochas, Seiya e Shun têm em seu caminho um precipício subterrâneo. Shun prende sua corrente a uma estalactite e salta, segurando Seiya para a travessia. Mas quando a estalactite começa a ceder ele joga Seiya para o outro lado do precipício e cai na escuridão. Seiya escala a parede rochosa, mas já sem forças, ele desliza.

Um estranho cosmo emana da Armadura de Sagitário, fazendo os Cavaleiros recuperarem suas forças e, quando eles dão por si, estão de volta à casa de Sagitário, diante da Armadura de Ouro, que lança outra flecha em direção a parede e nela aparece uma inscrição dizendo: "Aos Cavaleiros que vierem aqui, confiarei Athena aos seus cuidados".

Depois de treze anos, finalmente Aioros encontrava alguém a quem pudesse confiar o bebê que ele protegeu com a própria vida e isso emociona os Cavaleiros às lágrimas. Eles haviam passado por um teste, no qual demonstraram ser homens que o falecido Aioros procurava. A parede desmorona, mostrando a saída, e juntos, Seiya, Shun, Hyoga e Shiryu juram proteger Athena.

Seiya de Pégaso

F7 (contusão), H8, R9, A0, PdF6 (luz), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz), Mestre (Marin), Poder Oculto 5

Desvantagens: Inimiga (Shina), Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shiryu de Dragão

F7 (contusão), H6, R7, A0, PdF7 (luz), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 4

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco

Hiyoga de Cisne

F6, H9, R7, A0, PdF6 (frio/gelo), 42

Seiya na Armadura de Sagitário

PVs, 42 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Poder Oculto 4*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shun de Andrômeda

F5, H6, R7, A0, PdF6, 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 5 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 4*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Armadura de Ouro de Sagitário

F0, H0, R10, A9, PdF7 (perfuração), 50 PVs, 50 PMs

Vantagens: *Arma Especial (Ataque Especial)*

Casa de Capricórnio

Os Cavaleiros de Bronze chegam à décima casa, Capricórnio, esperando encontrar um inimigo tão terrível quanto os que já enfrentaram até agora. Para surpresa deles, conseguem avançar sem nenhuma dificuldade, até chegarem em uma estátua de Athena, entregando uma espada a um de seus Cavaleiros.

Eles se lembram da história de Excalibur, a espada que foi dada ao Cavaleiro mais leal a Athena — e Seiya estranha, dizendo que não poderia haver Cavaleiro mais leal do que eles, que estavam atravessando as Doze Casas para salvar Saori. Prosseguindo, eles saem da casa de Capricórnio tranqüilamente, mas Shiryu percebe um ataque vindo, e empurra seus amigos para a frente pouco antes de se abrir um abismo entre eles.

Aparece Shura, o Cavaleiro de Ouro de Capricórnio, que diz só ter deixado os Cavaleiros de Bronze passarem porque não queria derramar o sangue de traidores diante de Athena. Hyoga entende que Shiryu pretende lutar com Shura para que eles possam prosseguir e diz para Seiya e Shun se apressarem. Shura usa seu golpe Excalibur para ferir o Cavaleiro de Dragão, acabando por destruir seu escudo e sua Armadura. Também é revelado que foi Shura quem matou Aioros de Sagitário há treze anos, quando este foi acusado de trair o Santuário. Durante o combate dos dois, Saori (ainda bebê) engatinhou em direção de Shura, impossibilitando Aioros de atacar e deixando-o indefeso. Tendo derrotado aquele que julgava um traidor, Shura decide deixar o bebê à própria sorte.

Ainda pensando ser o Cavaleiro mais leal a Athena, Shura usa seu golpe para perfurar o coração de Shiryu, aproveitando-se do ponto fraco do Cólera do Dragão, que expõe o coração de quem o usa por uma fração de segundo. Mas Shiryu revela que mostrou a falha de propósito, com a intenção de induzir seu oponente a atacar e quebrar o braço esquerdo de Shura.

Lembrando-se dos ensinamentos de seu mestre, Shiryu decide usar uma técnica proibida: o Último Dragão. O Mestre Ancião o havia alertado que aquele que dominasse esse golpe seria invencível, mas se não alcançasse o poder máximo do cosmo, também cairia morto diante da sua força.

Mesmo sentindo o cosmo crescente do Dragão, Shura ataca novamente o coração de seu adversário. Surpreendentemente, Shiryu prende seu braço com a ferida (!!!) e com um golpe, decepa o braço de Shura (!!!!!!!). Imobilizando o Cavaleiro de Ouro, Shiryu usa o Último Dragão e os dois alçam vôo em direção às estrelas. Prestes a morrer, Shiryu conta a Shura que Aioros sobreviveu tempo suficiente para encontrar Mitsumasa Kido e confiar a ele a guarda do bebê, que na verdade era a reencarnação de Athena. Shura percebe a verdade e se arrepende, mas é tarde demais: os dois Cavaleiros sobem aos céus e seus cosmos se apagam, assim como a chama do relógio correspondente a Capricórnio.

Shiryu de Dragão

F8 (contusão), H8, R7, A0, PdF9 (luz), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco*

Shura de Capricórnio

F9 (corte), H11, R9, A0, PdF10 (corte), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (PdF), Patrono (Santuário)*

Desvantagens: *Código de Honra (da Honestidade)*

Armadura de Ouro de Capricórnio

F0, H0, R9, A7, PdF0, 45 PVs, 45 PMs

Vantagens: *Parceiro (Shura)*

Camus de Aquário

Casa de Aquário

Seiya, Hyoga e Shun sentem o cosmo de Shiryu desaparecer, mas isso só os faz mais determinados. Na casa de Aquário, Camus espera por eles. Ao ver o mestre de seu mestre, Hyoga pede para Seiya e Shun seguirem em frente.

Hyoga usa o Pó de Diamante, mas não afeta Camus, que aplica a Execução Aurora e prende o Cisne em outro esquife de gelo. Mas Hyoga consegue quebrar o gelo pelo lado de dentro. Camus se espanta com a resistência do Cavaleiro de Bronze e percebe que ele começa a alcançar o sétimo sentido. Mal se agüentando em pé, Hyoga insiste e emite um poderoso ar frio, que Camus detém com a mesma força. Tentando evitar que ele continue, Camus explica que a Armadura de Bronze não resistiria, enquanto a Armadura de Ouro só se congela ao zero absoluto. Camus se prepara para mais uma Execução Aurora e Hyoga, semiconsciente, faz o mesmo.

Ambos disparam e um clarão explode em aquário. Seiya e Shun vêem um floco de neve caindo e o cosmo do amigo se despede deles. Congelado e à beira da morte, Camus cumprimenta o discípulo por tê-lo sobrepujado e lamenta não poder salvar-lhe a vida. Hyoga, igualmente mal, agradece a Camus com lágrimas por tê-lo guiado ao sétimo sentido, renunciando à própria vida. Ambos caem mortos. O fogo no relógio marca apenas mais uma hora para Saori.

Hiyoga de Cisne

F7, H10, R7, A0, PdF8 (frio/gelo), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar) , Poder Oculto 5, Superpoder de Inferno de Gelo*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Camus de Aquário

F8, H10, R9, A0, PdF10(frio/gelo), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: *Sentidos Especiais (Radar, Visão Aguçada, Ver o Invisível), Superpoder de Inferno de Gelo, Patrono (Santuário)*

Armadura de Ouro de Aquário

F0, H0, R8, A10, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Parceiro (Camus)*

Afrodite de Peixes

Com pouco mais de uma hora para salvar Saori, restam apenas Shun e Seiya em direção à casa de Peixes, a última antes da sala do Mestre do Santuário. Shun, debilitado, tropeça nas escadarias, mas tranqüiliza Seiya contando o segredo que seu mestre Albion lhe ensinou: o cosmo é infinito e pode se expandir além de qualquer limite. O Cavaleiro de Andrômeda também pede para enfrentar sozinho o último desafio, pois pelo menos um deles deveria chagar à sala do Mestre.

Antes de entrar na casa de Peixes, porém, eles são atacados por duas rosas que foram atiradas pelo Cavaleiro de Ouro Afrodite, conhecido por ser o mais belo entre os Cavaleiros. Shun prende o pulso de Afrodite para que ele não lance mais rosas enquanto Seiya corre até a saída.

Rindo, Afrodite diz que o Pégaso não alcançará a sala do Mestre, pois o caminho está cheio de rosas com pólen sonífero. Com efeito, ao passar pelas rosas, Seiya vai perdendo os sentidos aos poucos e desmaia. Shun quer ir resgatar o amigo, mas Afrodite o lembra que foi ele quem quis lutar sozinho, e conta que foi o verdadeiro responsável pela morte de Albion de Cefeu, o mestre de Shun. Ele se lembra das palavras de June, que lhe disse que ao lado do corpo de Albion foi encontrada uma rosa, uma flor que não crescia na Ilha de Andrômeda. Afrodite conta que usou a rosa para envenenar Albion e deixá-lo indefeso frente a Miro de Escorpião, pois mesmo sendo um Cavaleiro de Prata, seu poder rivalizava o dos Cavaleiros de Ouro.

Shun decide vingar seu mestre, mas também é envenenado pelas Rosas Diabólicas Reais. Surpreendendo Afrodite, ele ainda se movia e contra-atacava. Encoberto pelas pétalas, Afrodite desaparece, mas a Corrente de Andrômeda o encontra, e o Cavaleiro de Ouro usa suas Rosas Negra para destruir a Armadura e as correntes de Shun. Como último recurso, Shun mostra toda a extensão de seu poder que ele sempre havia ocultado, com medo de ferir alguém. Ele desperta o sétimo sentido e usa seu cosmo para gerar uma corrente de ar que atinge e paralisa Afrodite, então diz a ele que vai poupá-lo caso se renda e dedique sua vida à Athena e aos ideais da justiça.

Mas Afrodite acha que a paz só existe quando o mais forte domina o mais fraco, e desafia Shun para ver qual dos dois morreria primeiro: ele com a rosa branca que drena o sangue do adversário ou Shun, com a Tempestade Nebulosa. O cosmo de Shun explode, matando Afrodite, mas a rosa branca o atinge no peito. Pensando em seus amigos, ele se despede da vida e tomba.

Enquanto isso, Marin se recuperava da queda e se dirigia às Doze Casas. Interceptada por guardas do Santuário, Shina vem em seu socorro, mesmo também estando muito ferida. Marin se apressa para chegar até Seiya e o encontra desacordado. Ela tira sua máscara e a coloca no rosto dele para protegê-lo do perfume venenoso das rosas e o carrega pelo caminho que leva quarto do Mestre. Aos poucos, Seiya se recupera, mas Marin não resiste às rosas e desmaia. Sabendo ser o único que resta e vendo tanta gente se sacrificar para ajudá-lo, Seiya usa seu Meteoro de Pégaso para limpar o caminho até o salão do Mestre. Shina também chega ao local e diz a ele para prosseguir, que ela cuidaria de Marin. Seiya finalmente chega ao quarto do Mestre.

Shun de Andrômeda

F5, H9, R9, A0, PdF7(vento/som), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 8 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R5, A5, PdF9 (perfuração), 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 10 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Shina

F3 (corte), H6, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Aceleração, Ataque Especi-*

al (Força, elétrico), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Protegido Indefeso (Seiya)

Marin

F3, H6, R3, A4, PdF2, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Superpoder de Armadura Mental

Desvantagens: Protegido Indefeso (Seiya), Inimigo (Santuário)

Afrodite de Peixes

F7, H9, R10, A0, PdF12 (perfuração), 60 PVs, 60 PMs

Vantagens: Invisibilidade, Ataque Especial (área), Paralisia, Patrono (Santuário)

Desvantagens: Insano (Homicida)

Armadura de Ouro de Peixes

F0, H0, R8, A9, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: Parceiro (Afrodite)

O Mestre do Santuário

Ao contrário das expectativas, o Mestre recebe Seiya mostrando seu rosto: era Saga, o Cavaleiro de Ouro de Gêmeos. Demonstrando admiração pelo Cavaleiro de Bronze e arrependimento pelos atos que cometeu, ele diz que não pode ajudar Athena. Achando que Saga está mentindo, Seiya o ataca e nem impressiona ao ver o Mestre chorando, mesmo sem tê-lo ferido.

Saga explica a Seiya que, atravessando o salão, ele encontrará uma estátua de Ouro de Athena. Na mão direita ela segura Nike, a Deusa da vitória, e na outra mão o escudo da justiça, que a defende de todo o mal. Ele precisava direcionar o escudo em direção a Saori, para tirar-lhe a flecha do peito. Saga começa a sentir-se mal e manda Seiya se apressar. Sem entender muito bem o que se passa, ele se dirige a estátua, mas de repente Saga se torna maligno de novo e o golpeia violentamente.

Enquanto isso, Marin recobra a consciência e conta a Shina que antes de vir para o Santuário ela foi a um alto e íngreme pico que os Mestres do Santuário usam como oráculo. Lá ela encontrou o corpo do antigo Mestre, morto há mais de treze anos. Assim, elas descobrem finalmente o que havia acontecido. No salão do Mestre, Seiya tenta golpear Saga com um Meteoro, mas nada acontece. Invocando sua Armadura de Gêmeos ele tenta jogar Seiya em outra dimensão, mas começa a passar mal de novo. Seu outro espírito tenta impedi-lo de agredir Seiya, mas Saga reage e tira os cinco sentidos do Cavaleiro de Bronze.

Na Casa de Áries, Mú sente um cosmo chamá-lo. Era Shaka de Virgem, que lhe pede para ajudá-lo a sair da estranha dimensão em que ele estava com Ikki. Com seus poderes sobrenaturais, Mú faz com que Shaka e Ikki voltem à casa de Virgem e à vida. Shaka ajuda Ikki por ter sentido dúvida a respeito de suas crenças e o manda ajudar Seiya, pois ele irá em seguida com os Cavaleiros de Ouro.

A luta contra Saga continua e, aumentando seu cosmo, Seiya consegue derrubá-lo. Mas Saga se recupera e o atinge o novamente. A face da justiça do elmo de duas faces de Gêmeos começa a chorar, e quando Saga ia dar o golpe fatal em Seiya, Ikki chega e consegue detê-lo.

Sem os cinco sentidos, Seiya tem dificuldades para chegar à estátua e ao escudo, mas o cosmo de Athena o guia. Ikki enfrenta Saga em uma luta terrível para dar tempo ao amigo, que quase sem forças alcança finalmente a estátua de Athena. Para poder seguir atrás de Seiya, Saga faz o salão desmoronar sobre Ikki enquanto Seiya consegue pegar o escudo — e, sentindo o cosmo de Saori, o ergue, emitindo um estranho brilho. Nesse momento Saga chega e o golpeia. A luz do escudo se espalha para todos os lados e a última chama de relógio se extingue. Saga ri, certo de sua vitória.

Na entrada das Doze Casas, os Cavaleiros de Bronze e Tatsumi assistem espantados à flecha desaparecer do peito de Saori e ela se recuperar. Erguendo-se e carregando seu báculo, Saori decide ir até o quarto do Mestre e ajudar Shun, Shiryu, Hyoga, Seiya e Ikki. Enquanto isso, Saga ainda luta para destruir Seiya e Ikki sai dos escombros para enfrentá-lo novamente.

No meio do caminho para o salão do Mestre, os Cavaleiros de Ouro Mú, Aldebaran, Aioria, Shaka e Miro recebem Saori e a acompanham com os Cavaleiros de Bronze. Na casa de Capricórnio, o grupo encontra o corpo de Shiryu, salvo no último momento por Shura, que ordenou que a Armadura de Ouro protegesse o corpo do Dragão. Saori usa seu cosmo para trazer Shiryu, Hyoga e Shun de volta à vida. Eles finalmente alcançam o templo de Athena e todos juntos, inclusive Shina e Marin, encaram Saga. Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga e Ikki unem seus cosmos e desferem um poderosíssimo golpe contra Saga, mas mesmo assim, não conseguem acabar com ele e, esgotados, caem desacordados.

Os Cavaleiros de Ouro se colocam contra Saga. Gêmeos lança um desafio a Athena e ela aceita. A Armadura de Gêmeos deixa o corpo de Saga e ele se joga contra Saori para desferir-lhe um golpe. Mas a personalidade boa de Saga agarra o báculo de Saori e atinge seu próprio ventre. Saga pede perdão a Athena pelo mal que causou involuntariamente e morre. Amparando Seiya, Saori agradece toda a dedicação e sacrifício de seus defensores.

Os Cavaleiros de Ouro carregam Shun, Shiryu, Hyoga e Ikki, como dignos irmão de armas. A terrível batalha das Doze Casas chega ao seu fim e o bem volta a reinar no Santuário.

Pelo menos até a saga de Asgard...

Seiya de Pégaso

F8 (contusão), H8, R9, A0, PdF8 (luz), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: *Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz), Mestre (Marin), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Inimiga (Shina), Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Hyoga de Cisne

F8, H10, R7, A0, PdF8 (frio/gelo), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Poder Oculto 5, Superpoder de Inferno de Gelo*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shiryu de Dragão

F8 (contusão), H8, R7, A0, PdF9 (luz), 42 PVs, 42 PMs

Vantagens: *Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 6 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco*

Shun de Andrômeda

F6, H9, R9, A0, PdF8(vento/som), 54 PVs, 54 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 8 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 5*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Ikki de Fênix

F9, H7, R8, A0, PdF9 (calor/fogo), 48 PVs, 48 PMs

Vantagens: *Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez, As ilusões sempre são ligadas à morte da vítima), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Saga de Gêmeos

F9, H10, R12, A0, PdF12, 72 PVs, 72 PMs

Vantagens: *Patrono (Santuário), Superpoder de Dominação Total, Superpoder de Teleportação Planar, Superpoder de Cegueira*, Superpoder de Silêncio* (Restrições: Afeta apenas criaturas), Superpoder de Paralisia*, Superpoder de Anosmia*, Superpoder de Explosão (Focus 10 em Fogo)*

Desvantagens: *Insano (Dupla Personalidade)*

**Estes são os poderes usados por Saga para destruir os cinco sentidos de uma vítima. Quando Silêncio emudece uma pessoa, ela perde seu sentido de paladar como um efeito especial, e Paralisia faz o mesmo com o tato. A magia Anosmia anula o sentido de olfato usando Ar 3 como pré-requisito e gastando 2 PMs.*

Armadura de Ouro de Gêmeos

F0, H2, R8, A8, PdF0, 40 PVs, 40 PMs

Vantagens: *Reflexão, Parceiro (Saga)*

FLÁVIO LÚCIO R. RIBEIRO